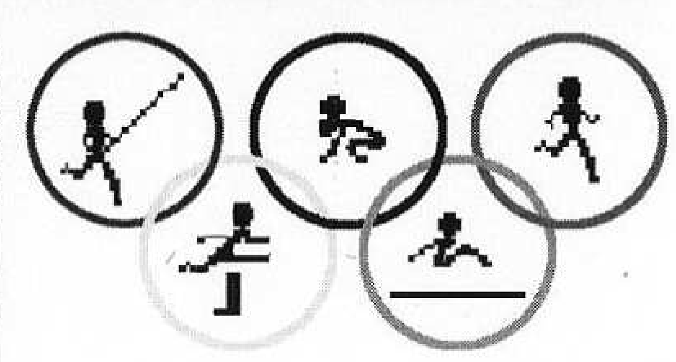






Nicht vergessen: Am 15. September beginnen die Olympischen Spiele!

Another one bites the dust: Crashed am Ende	Dave Fountain	2
Martijn Groen moved	Martijn Groen	2
Neue Museumsseite	Bernhard Lutz	2
HTML-Browser am Spectrum?	Andrew Owen	2
Last minute Angebot	Frank Meurer	2
Fragen zu Lode Runner	Johan Koelman	3
Spectrum Remakes	Bernhard Lutz	3
MAX (X,Y)	Johan Koelman	3
Phat 0 ZX Party	Yerzmyey	4
ZX Party 2000 full results	WoMo/Yerzmyey	5
SAM: Das Quazar Surround Interface	Wo von WoMo	6
SAM: Defender, Freewarespiel von Chris Pile	Wo von WoMo	9
SAM: BDOS 17j Download: Adressenkorrektur	Edwin Blink	10
Ein Evergreen: Elite	Dieter Hucke	11
Spielelösung: Wild West Seymour, Teil 3 und 4	Harald Lack/Hub. Kracher	15
Korrektur zu Dateiverwaltung Teil 15	Erwin Müller	18
Lösung zu Subsunk	Wilko Schröter	19
ZXVGS Registrierung	Yarek Adamski	20
History - das Jahr 1993	WoMo-Team	21

Wolfgang & Monika Haller, Telefon 0221/68 59 46
Im Tannenforst 10, 51069 Köln
E-mail: womoteam@t-online.de
Homepage: http://www.womoteam.de
Bank: DVB, BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 128

August 2000

Was denn, schon wieder ein Monat vorbei? Oder gar schon der Sommer (welcher?)? Na egal, Hauptsache es gibt wieder ein Info. Und dank eurer Hilfe (weiterhin erwünscht) habe ich die Regentage genutzt und mal wieder mehr getan, als ich wollte. Das Ergebnis sind 24 Seiten (scheint, als käme ich mit 16 nicht mehr hin? ☺)
Ich hoffe, das wieder für jeden etwas dabei ist - an einigen Enden dieser Welt scheint sich ja wirklich noch was zu tun. *Wo*

Another ones bites the dust:

Crashed am Ende

Dear people,
I've taken the decision to cease production. This is due to a new job, a new house, a new location etc. and it's just not possible to donate the time and resources as I used to. The kitty is empty again, its just not working as it should, which is a shame as I enjoyed it. ***Dave Fountain***

Martijn Groen moves

Hello, from 18-09-2000 my new address shall be:

Martijn Groen, Tollensstraat 38
3131 GZ Vlaardingen
The Netherlands, Europe, Earth

Greetz, Martijn Groen

Neue Museumsseite

Hi Wolfgang!

Hier noch ein Link zu einer neuen Internet-Site, den ich auf

www.vintagegaming.com

gefunden habe (am 26.07.2000):

http://128museum.kgb.cz

Spectrum site:
A new site called 128 Museum, which is dedicated to the Spectrum 128 is now on-line. They have games, screenshots and other info on various Spectrum games. Check it out if you were a fan of this computer, as it appears like it eventually be one of the top ZX sites available.

(Die Seite ist sowohl tschechisch -> unter:
http://128museum.kgb.cz/cze.html
als auch englisch -> unter:
http://128museum.kgb.cz/eng.html).

Gruß! Luzie

HTML Browser am Spectrum?

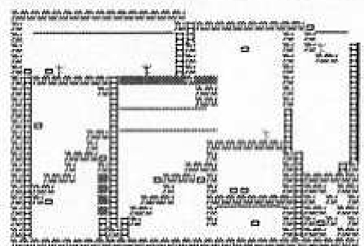
Hi, if you were using the PC to do all the hard work you could do it with a serial cable and a RAM disk on a 128 machine. But that's not the point. I want full net accesses from a Spectrum plugged into a 56K modem. I think a hard disk is probably essential.
It works on the Spectrum. It uses the same windowing system I designed for my Spectrum GUI and has proportionally spaced text in serif and sans serif with bold, italic etc variations. It also uses colour. It cannot display graphics as yet, but I'm working on it. The final version will have scalable text and you'll be able to view non-english pages (like Russian pages that use the KOI8-R standard). ***Andrew Owen***
For more info mail to: aowen@mail.ru

Last minute Angebot

CPC 664 mit Grünmonitor, Drucker, einigen Disketten mit Programmen und Handbüchern abzugeben. Preis: VS
Frank Meuer, Tel. 0 22 36/94 74 28
Mail: meurer@gmx.de



LODE RUNNER



In meiner Freizeit habe ich alle Levels von LODERUNNER 1 und LODERUNNER 2 durchgespielt. Mit dem Emulator kann man das Spiel auch immer anhalten und einen Spielstand zwischenspeichern. Alle Levels sind zu spielen, nur einer nicht.

1. Frage: Wer weiß, wie man in LODE-RUNNER 2 das Level 15 löst? Die einzige Lösung bisher ist SHIFT+L = next Level.

2. Frage: Ist LODERUNNER 2 original verkauft worden? Wenn man mit SamRam LODERUNNER 2 zum 2. Mal startet, bekommt man den LODERUNNER 1-Schirm!!

Johan "Dr. Beep" Koelman

Spectrum Remakes

Retro Remakes has posted some news on a new project called Retro Spectrum which is remake of the ZX Spectrum game "3 Weeks In Paradise". For info and screen shots visit the site linked above.

http://www.retro-remakes.com
http://www.gameware.demon.co.uk/wally/

Grüße! Bernhard Lutz

MAX (X,Y)

Johan Koelman fragte nach einer neuen Herausforderung. Nun, ich hatte eine in Form eines Basicbefehls, der auf anderen Rechnern, z.B. einem TI99-A vorkommt: wie setzt man eigentlich MAX (X,Y) am Spectrum/SAM um? Und Johan hatte auch sogleich eine Antwort, sowie ein Beispiel für eine rekursive Funktion parat:

```
10 DEF FN G(X,Y)=(X+Y+ABS(X-Y))/2
   : REM MAX (X,Y)
20 DEF FN K(X,Y)=(X+Y-ABS(X-Y))/2
   : REM MIN (X,Y)
```

Leider ist es beim Speccie-BASIC nicht möglich rekursive Funktionen zu bauen. Man kann aber mit GOSUB SUBR auch etwas 'emulieren', z.B.

<u>in pascal n! (Fakultät)</u>

```
function fac( n : integer) : integer ;
begin
   if n = 0 then fac := 1 else fac := n*fac(n-1)
end;

begin
   write( fac(3) );   {* result = 3 * 2 * 1 = 6 *}
end.
```

<u>Am Speccie:</u>

```
  10 LET N=3 : GOSUB 2000 : PRINT
     FAC
  20 STOP
2000 REM N!
2010 IF N=0 THEN LET FAC=1:
     RETURN
2020 LET N=N-1: GOSUB 2000: LET
     N=N+1: LET FAC=FAC*N
2030 RETURN
```

Am besten würde also eine neue DEF FN über mehrere Programmzeilen sein (wie auch am SAM/QL).

Johan "Dr. Beep" Koelman

PHAT 0 ZX Party

Hi again!

Here is some news about PHAT_0 - zx party. It is organized by RAVER/PHT, below you can find some words from him and after that - every needed information. ***Cu, Yerzmyey***

the second cuming

was PHAT9 successful? yes, if you're asking me. it was a very small scale party though. PHATO will be a bit larger, still keeping the cosy and intimate atmosphere. it is supposed to be a meeting of Phantasy and Dual Crew Shining members, but it is also an open party for everybody willing to experience something... different? eh, cliche! just if you like something most people tend to call a 'weird experience', then be there! for us, it is just another sign of fact that there's an essence of life, equal for everybody still being different.

tell me where

maybe it'll be stylish. but it'll surely be fun. the parties of the PHAT series boast very carefully selected partyplaces. we don't throw a party where we can, we hold them where we want, be it legal or illegal. this time it's a very simple choice - the party will happen nearby where the main organizer, Raver, is living. the country is Latvia, the city is Liepaja and the area is Karosta. oh? Latvia is one of Baltic states, which was had been occupied by the USSR for half a century, the revolution happened exactly ten years ago which returned our independence leaving traces of the happy days of communism. Karosta was a soviet military town where officers were living, with a port nearby where nuclear submarines were hanging around and with loads of secret bases and bunkers in the forest. the party will happen everywhere, they'll be crazy games right under the blue sky and under the ground in the tunnels too. so lets call it underground!

tell me when

eh later. august or september. if you need to know the date as soon as possible, mail us and tell us when it's a good time for you to come and that'll help us calculating the exact date.

action

aha. PHAT parties have compos too. officially for 8 bit machines though. speccy, c64, atari8, cpc, gbc but stuff on anything else we can get a computer for is welcome. categories: demo, music, gfx and 1kb intro. no rules, you know what you shouldnt do already. just take the previous year, you can send your entries to us and take part without being present at the party. give us your stuff to judge!
furthermore, it's a party. we will have a warez kiosk where you'll be able to buy very special stuff or just exchange it for yours. live bands and dead djs playing anything from punk and hardcore to techno and drum'n'bass, maybe even some big-name guys will be there. Yet still, we will keep it small and cosy, don't worry about a crowd of progressive youths. we will also have various interesting and scenish games around the area, having excursions to the city center and beach nearby, various real-time projects going on during the party, like making a movie and perhaps some other stuff.

comfort and big bucks

it's all for free - partying and the sleeping area. food will cost, but it will be delivered at very cheap prices and it'll be good n warm! you'll be surprised by latvian prices anyway. donations are welcome though - be it money or hardware, so we'll have some prizes and if we're lucky enough, it'll cover some party organizing costs too.

finally

just come, it isn't that far away, it's not that expensive and it's worth checking out new

places from time to time. stop moaning how shitty the parties are, just support the good ones! and... the things mentioned above are not 100% guaranteed. there might be changes - something might be cancelled or something added, but be sure, we won't disappoint you by having a boring party!

contacts

email addresses of the organizers:
Raver/Phantasy/Dual Crew Shining - ***raver@dc-s.com***
Brain/Phantasy - ***brain@andrews.lv***
some more dudes will be involved soon

websites:
PHAT0 - ***http://phantasy-hq.de***
Karosta - ***http://www.liepaja.lv/karosta***



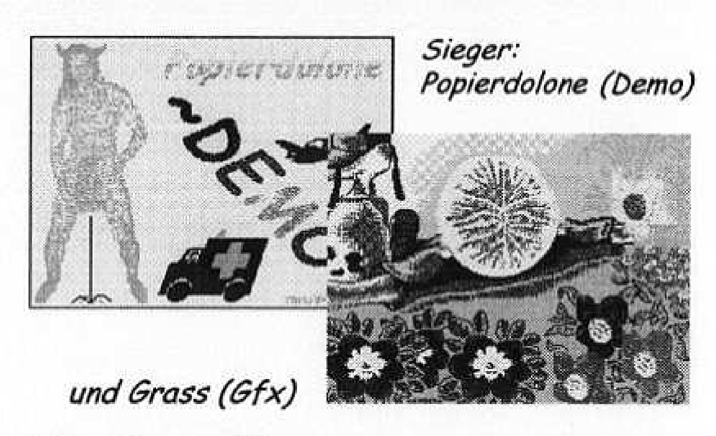
<- Smoker aus "Zhabmo"

ZX-PARTY 2000 FULL RESULTS

Die ZX-Party 2000 ist vorbei, die Ergebnisse stehen fest. Und wer möchte, kann sich von uns die ZIP-Files für Emulatoren (TAP) zuschicken lassen. ***Thanks to Yerzmeyey!***
Etwas erstaunt war ich nun doch ob des 7. Platzes bei der Intro Competition. Das war überhaupt kein ernstgemeinter Beitrag, dennoch 15 Punkte?
Auch diesmal wieder einige Abbildungen aus den Demos und von den Grafiken. Die Musik müßt ihr euch leider dazudenken, soweit ist die Technik noch nicht.

Demo competition:

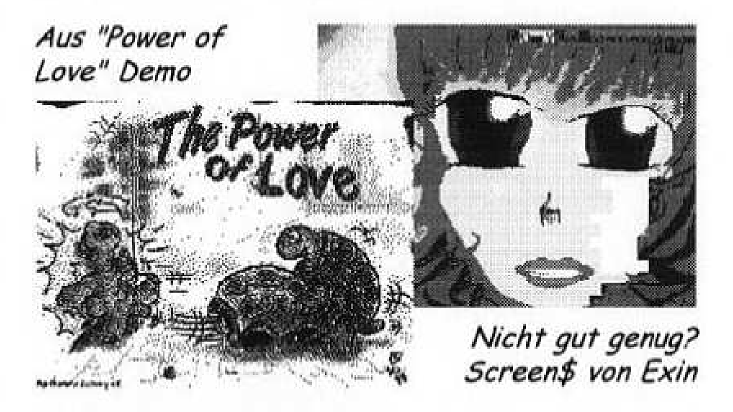
1. Popierdolone Demo (Hellboj&Factor6 - 84 pts); 2. Zabhmo (Plonba Inc - 67 pts); 3. Power of Love (Denis Of Cassiopeia - 56 pts); 4. Sputnik (naTrent&Habib of Sputnik - 53 pts)



Sieger: Popierdolone (Demo) und Grass (Gfx)

Intro Competition:

1. Quattro Formaggio (Gasman/Raww Arse - 82 pts); 2. Dig-It (Baze/3SC - 70 pts); 3. SS ZX Party Intro (ZeroTeam - 38 pts): 4. Octopussy (ZeroTeam - 36 pts); 5. K22 (Icabod/ Raww Arse - 25 pts); 6. Knedlo Wepro Memorial (Hellboj/H-PRG - 18 pts); 7. Fuckers (WoMo Team - 15 pts)



Aus "Power of Love" Demo

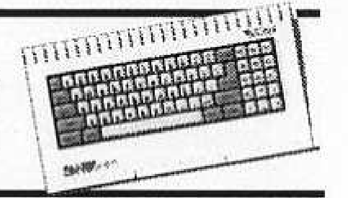
Nicht gut genug? Screen$ von Exin

Music Competition:

1. Vodka (Yerzmyey/H-PRG - 59 pts); 2. Reinvent (Gasman/RA - 58 pts); 3. U are Adult (TDM/K3L - 55 pts); 4. Moon Patrol (Factor6/ K3L - 42 pts); 5. Tune (La/RA - 38 pts); 6. Coralgol (Xagon/PHT - 29 pts); 7. Second Life (Arcadiy Gobuzov - 10 pts); 8. Desire (Arcadiy Gobuzov - 3 pts)

Graphic Competition:

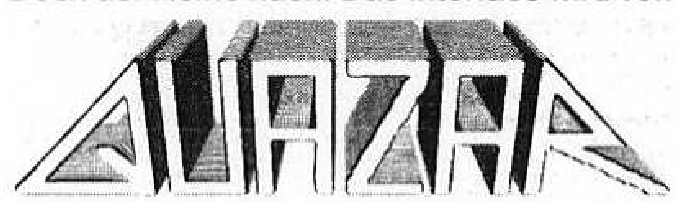
1. Grass (Hannah/CRAZYTRONIC - 67 pts); 2. TV (Yerzmyey/H-PRG - 54 pts); 3. Grun (Hannah/CRAZYTRONIC - 42 pts); 4. Argh! (Relict/PHT - 39 pts); 5. Sputnik (Habib/SPT - 27 pts); 6. Exin (Exin - 22 pts); 7. Nat (Natrent/SPT - 17 pts); 8. Nie bêdzie jutra (Dj Cube/TGTE - 13)

DIE SEITEN FÜR DEN 

Das Quazar Surround Interface

Im letzten Heft hatte ich über das Spiel "Stratosphere" berichtet und bemerkt, das es auch ohne das Quazar Surround Interface gespielt werden kann. Nun, ich konnte einfach nicht an mich halten und habe mir ein solches zugelegt. Leider steht das englische Pfund zur Zeit bombig, sodaß Bestellungen aus dem Nicht-Euroland recht teuer werden können. Und das Quazar Surround Interface kostet nunmal 53,99 Pfund. Dennoch, man kann Geld auch anderweitig und viel nutzloser verschleudern. Und ich muß sagen, das ich die Anschaffung bisher nicht bereut habe. Vor allem, wenn man wie ich MOD-Fan ist!

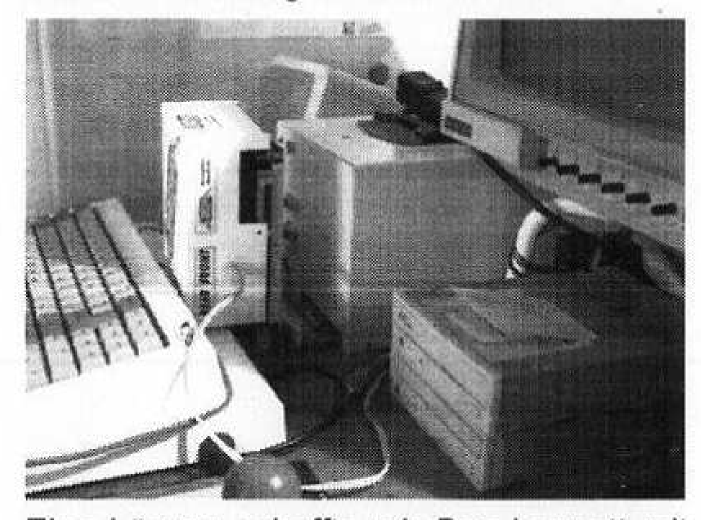
Doch der Reihe nach. Das Interface wird von



vertrieben, und niemand anderes als Colin Piggot steht dahinter. Und nach allem, was ich bisher von Quazar bezogen und getestet habe, kann ich mit Bestimmheit sagen, das sein Name für Qualität sowohl für Hard- als auch für Software steht.

Was kann ich nun mit dem Quazar Surround machen? Gibt es Programme, die das Interface unterstützen? Kann ich selber etwas damit erstellen? Das sind sicher so die ersten Fragen, die dem interessierten SAM-User durch den Kopf gehen. Die gleichen hatte ich auch und ließ mir deshalb zuerst

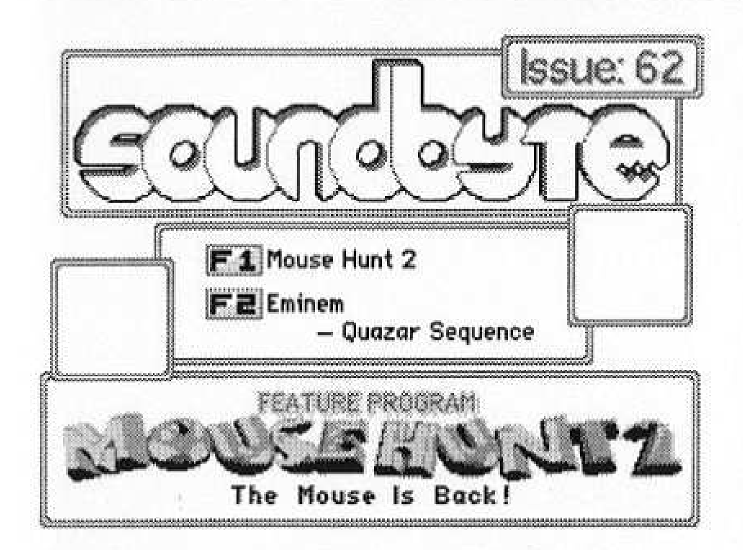
einmal von Colin Piggot Informationsmaterial zuschicken, welches ich umgehend und bereitwillig erhielt.
Zuerst einmal etwas zur technischen Seite: Das Quazar bietet 16 Bit Sound, das entspricht 4096mal der Qualität des SAM Soundchips. Das kann sich mit einer PC Soundkarte messen. Dazu kann man 4 Lautsprecher anschließen (muß man aber nicht) und somit einen Surround Sound erhalten.
Der erste Test mit dem Quazar mußte jedoch warten: Ein Nachteil des Quazar ist, das es keinen durchgeführten Bus hat, aber hinten an den SAMBus aufgesteckt wird. Wer wie ich noch eine externe Harddisk u.a. betreibt, bekommt leichte Probleme, denn senkrecht in einen Slot einer Verlängerung gesteckt geht es zwar, sieht aber fürchterbar aus, wie aus der Abbildung zu erkennen ist.



Eine Lösung schaffte mir Ben Lennett mit einer simplen Verlängerung ähnlich einem Druckerkabel. Nun sieht das ganze so aus:



Jetzt stand einem ersten Test wirklich nichts mehr im Wege und was bot sich förmlich dazu an? Richtig: Der Mod-Player. Gibt es einen hörbaren Unterschied zum bis dato fantastischen EDDAC?
Ja, es gibt ihn. Der Ton ist noch "smoother", die Trennqualität der Kanäle noch sauberer. Alleine dies hätte mir schon für die Anschaffung genügt, wie gesagt, ich bin leidenschaftlicher MOD-Sammler (Gruß an Dirk Berghöfer!). Auch das "Bunnik2K" Demo von Edwin Blink (*http://www.designing.myweb.nl/samcoupe/index.htm*) sieht für das MOD im Hintergrund die Einstellung des Quazar surround vor.
Es gibt aber auch Spiele, die das Quazar unterstützen. Das bekannteste ist wohl "Stratosphere", welches ich im letzten Heft vorgestellt habe. Mit voller Soundunterstützung ist das jetzt glatt ein Hammer.
Desweiteren kann man jetzt bei "Chess Mate" auch durch Sprachausgabe auf "Illegal move" oder "Chess mate" hingewiesen werden. Auch "Colony" meldet beim Laden "Quazar detected", gehört habe ich allerdings keinen Ton??? Auf jeden Fall wird Colin Piggots neuestes Programm "Chrome" Quazarfähig sein (und sogar als direkte HD-Version).
Selber habe ich noch nichts mit dem Quazar erstellt, dazu fehlt mir vielleicht noch das "Quazar Sampler Module" (29.99 Pfund), mit dem man seine eigenen Sampler erstellen kann.
Gut - wird jetzt so mancher sagen, ein teures Spielzeug mit wenig Software. Tja, das ist halt Ansichtssache, ich möchte das Teil nicht mehr missen. Und da gibt es ja noch etwas, was ich bisher nicht erwähnt habe: Colin Piggot schreibt auch eigene Software, die unter dem Label "soundbyte" monatlich als Diskmag erscheint. Zwei davon bekommt man bei Lieferung des Quazar zusätzlich zu den 2 Introductory Disks als Zugabe mit. Auf zwei weitere der aktuellen Ausgaben hat man nach Kauf noch Anspruch. Soundbyte Ausgaben kann man nachbestellen und abonnieren.



In meinem Fall lagen die Ausgaben 34 (bekommt jeder) und 61 bei, inzwischen habe ich Ausgabe 62 erhalten. Auf der 34 befindet sich "Tri Tiles", ein Tetrisähnliches Spiel mit voller Soundunterstützung, aber unheimlich schwer zu spielen, weil einem die Zeit wegläuft. Auf der 61 gibt es ein "Two Track Demo", welches die beachtlichen grafischen und musikalischen Fähigkeiten dieser Verbindung zeigt. Auf der 62 ist mit "Mouse Hunt 2" wieder ein Spiel, bei dem das Gehör eine entscheidende Rolle spielt. Hier muß man eine Maus fangen, die man nicht sieht, sondern nur hört. Ohne surround bekommt man aber zumindest die Hinweise, ob sie sich vor oder hinter einem befindet.



Auf den bisher erschienenen Ausgaben befinden sich noch weitere Spiele, wie ich der Inhaltsangabe einer Auflistung der Quazar Hard- und Software in der Werbebroschüre entnehmen kann. So gibt es u. a. "Super Byke", "Castle", "Labyrinth", "Subs", "5 A-Side Football", "Money Bags", "Wabbitz" und "Blokker", um einige davon zu nennen.
Das macht die Sache doch sicherlich interessanter, zumal eine Ausgabe mit 2 Pfund (oder 3 Ausgaben für 5 Pfund bzw. 12 Ausgaben für 18 Pfund) relativ günstig zu beziehen ist. Das Pfund steht übrigens zur Zeit bei 3,20 DM, das ist vielleicht unser größtes Problem.
Weitere Informationen zu Quazar könnt ihr euch auch im Internet ansehen:

http://www.quazar.clara.net/sam/

Informationsmaterial könnt ihr auch direkt anfordern. Vielleicht macht es Sinn, ihm zu schreiben, das ihr das in diesem Info gelesen habt. Die Adresse ist:

Colin Piggot (Quazar)
16 Belcanto Court, Wygate Park
Spalding, Lincs, PE11 3FS, England
email: quazar@clara.net



SAM DEFENDER

Bei meinen Streifzügen durch das Internet stoße ich gelegentlich auf wirkliche Überraschungen. Eine davon fand ich auf folgender Seite:

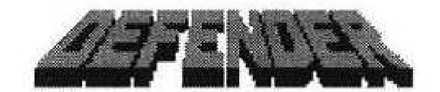
http://homepages.enterprise.net/pegasus/defender/

und zwar eine SAM-Adaption des Williams Klassikers "Defender". zum freien Download. Den nachfolgenden Text habe ich teilweise dieser Seite entnommen.

Persona

AND DIGITAL REALITY

PRESENTS



PROGRAMMED BY CHRIS PILE © DR 1998

SAM DEFENDER was programmed by Chris Pile back in the summer of 1998. The project took about four months from start to finish. The initial goal was to write an accurate version of the Williams classic for the SAM.

The SAM version contains faithful reproductions of the original arcade machine graphics, even down to the planet surface which is almost a pixel-by-pixel reproduction of the original. The original arcade machine has a slightly taller vertical screen resolution, so the SAM landscape is 'squashed' a little. However, the contours remain exact.

The font used in the SAM version is an exact reproduction of the original, as are the pulsing palette colours. However, some colour resolution was lost due to the original having a palette of 256 colours opposed to the SAM's 128.

The movement and actions of the various enemies are also faithful to the original, as is the overall game speed.

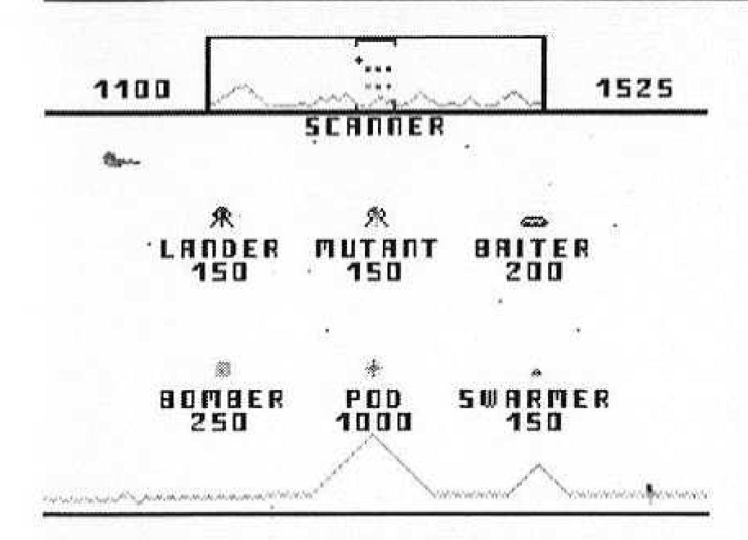
Perhaps the most disappointing part of the SAM version is the sound effects. The original arcade machine had a 6809 CPU for the game program and a separate 6808 CPU (with its own ROM/RAM) for the sound effects. This separate sound board also had a DAC to produce some amazing sounds. Sadly, the SAM's old SAA just doesn't cut it. It is possible to get the SAA to play samples, so the original arcade machine sounds could have been reproduced. However, the poor old Z80 would have been seriously overloaded trying to cope with the game AND the samples! I've tried to get the main sound effects as close to the original as I could, the player laser is almost exact. However, some of the more exotic sounds have been improvised. I've tried to keep the actions and priorities of the sounds the same as the original. The original could only play one sound at a time, sounds having priorities. I've tried to simulate this.

Performance wise the SAM version is on par with the original, which isn't bad when you consider the original doesn't have to worry about generating sound effects!

Sadly SAM DEFENDER isn't compatible with the Simcoupé emulator. Trying to run any of the images supplied on the emulator will simply hang the game at the Digital Reality logo.

I'm not happy allowing the game to run on Simcoupé until the emulator has proper frame-sync and sound emulation. The current sound emulator for Simcoupé reproduces SAM DEFENDER'S sound very badly. This is due to SAM DEFENDER'S almost exclusive use of the SAA noise registers.

It may seem harsh to deprive Simcoupé users of the game, but I don't feel it does the memory of the original justice when you see it jerking around under Simcoupé's frame-sync. Especially when I know it's nice and smooth on a real SAM. Plus, a shoot-em-up without sound is like strawberries without the cream! ;-)



PERSONA & SAM DEFENDER:

SAM DEFENDER was due to be published be Persona. This is why the game still contains its Persona references.

Sadly, Malcolm Mackenzie (the boss of Persona) died back in February 1999. At the time, the software business and the SAM Coupé would have been far from his families minds. Persona was left in limbo and the enthusiastic David Ledbury left out on a limb. David was the person who encouraged me to get back into Z80 programming after an absence of some years. He even bought a SAM for me to develop on. David's enthusiasm for the SAM Coupé remained strong until very recently.

I never had any written contract with Persona, so SAM DEFENDER'S rights have always remained mine. However, even though I was all for releasing the game as freeware I felt it morally wrong to do so until I knew where Persona was heading.

David Ledbury's sudden leaving of the SAM scene left me in limbo! I e-mailed David telling him about my intentions with regards to releasing SAM DEFENDER and he didn't object. It's very sad that someone with David's enthusiasm towards a dead machine has felt it necessary to leave the scene. However, it's his decision and I'm not one for politics!

So, here it is. Apologies to anyone who actually *bought* a copy and now feel cheated, but you did get Astroball and Dyzonium too!

LEGAL JARGON:

I'm releasing SAM DEFENDER as freeware. The copyright remains mine and the game must not be sold for profit or gain. Also, if you wish to include the game on any compilation disk then please ask first. I have no objection to others carrying the disk images as supplied on this site on their own site, providing nothing is added or taken away without permission. You are free to link to this site from your own site, but please only link to the index page, not the disk images direct. I can be contacted on the Internet using the e-mail address on the index page. I also subscribe to the SAM USERS mailing list.

WHO ARE DIGITAL REALITY?

Digital Reality were formed back in 1990 and consisted of Chris Pile and Balor Knight. We have produced programs for the Sinclair Spectrum and SAM Coupé. In total we have produced four titles for the SAM Coupé:

Astroball (Published by Revelation in 1992)
Dyzonium (Published by Fred in 1992/3)
PRO-DOS(Published1991 by BG-Services)
DEFENDER (Unpublished 1998, written by Chris Pile and now released as freeware.)

Chris now also lives and works in London as a commercial games programmer.

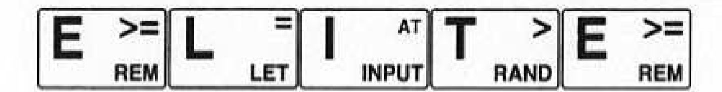
Digital Reality are little more than a name now.

BDOS 17j download

Ich hoffe mal, das nicht allzuviele nach der neuesten Version von Martijn Groens BDOS 17j im Internet gesucht haben, denn die angegebene Adresse im letzten Info war falsch. Richtig ist:

http://www.designing.myweb.nl/samcoupe/mgreen/index.htm

Mein Dank geht an Edwin Blink für diesen Hinweis.



Wer das Spiel kennt weiß, daß der Name berechtigt ist. Ich mag dieses Spiel sehr gern, weil es eine Mischung aus Action und Strategie enthält, die ich nur bei wenigen Spielen gefunden habe. Es klingt vielleicht anmaßend,aber ich halte mich für einen ELITE-Profi, denn ich spiele es heute noch relativ oft. Mit diesem Artikel will ich denen einen Einstieg bieten, die ELITE bisher noch nicht kennen und vielleicht aus dem Info 126/127 das ELITE-Spiel im Internet ausprobieren wollen

http://www.spectrum.lovely.net/Elite.html
(Kurz was dazu: Die Internet-Version läuft sehr sauber, war überrascht. Wenn der Schirm aufgebaut ist, kann man die Internetverbindung kappen, das Java-Applet läuft weiter!)

Ich verwende beide Versionen, die PC- und die Spectrum Version. Beide sind sehr ähnlich, bis auf die Tastaturbelegung. Da ich diesen Artikel mehr für Einsteiger schreibe, werde ich etwas ausführlich berichten.

Was ist ELITE?

Es ist ein Weltraumspiel, in dem der Spieler durch Handel, Kampf und Geschick sein Geld verdienen muß. Zu Anfang hat man 500 Credits Kapital und ein Schiff mit einem einfachen Impulslaser.

Man befindet sich auf einer Raumstation (Coriolis genannt) in einer Umlaufbahn um den Planeten Lave. Es gibt in der Galaxie eine Unzahl von Planeten, die sich vor allem in Agrikultur und Industrie aufteilen. Ausserdem spielt die Art der Regierung eine Rolle, es gibt z.B. Anarchien, deren Planeten meist von Piraten umgeben sind, und Demokratien, diese Planeten sind relativ sicher. Die Preise der Waren hängen von solchen Faktoren ab, zum Beispiel sind Waffen auf Anarchie-Planeten sehr begehrt und deshalb teuer. Es kann sich lohnen, von einem technisch hochstehenden Planeten Waffen billig zu kaufen und zu einem Anarchie-Planeten zu bringen. Dumm nur - der Handel mit Waffen ist verboten und so greifen einen schon mal Polizeiraumschiffe an, wenn solche Waren an Bord sind. Wer ganz neu einsteigt, könnte folgendes probieren :

Auf Lave kaufst du dir 13 KG Gold, das kostet 36,4 Credit/kg, und fliegst damit nach Leesti. Dort ist das Gold etwa 40 Credits wert, also kannst du es mit Gewinn verkaufen. Das ist nur ein Beispiel, es gibt sicher noch "bessere Geschäfte".

Die Steuerung:

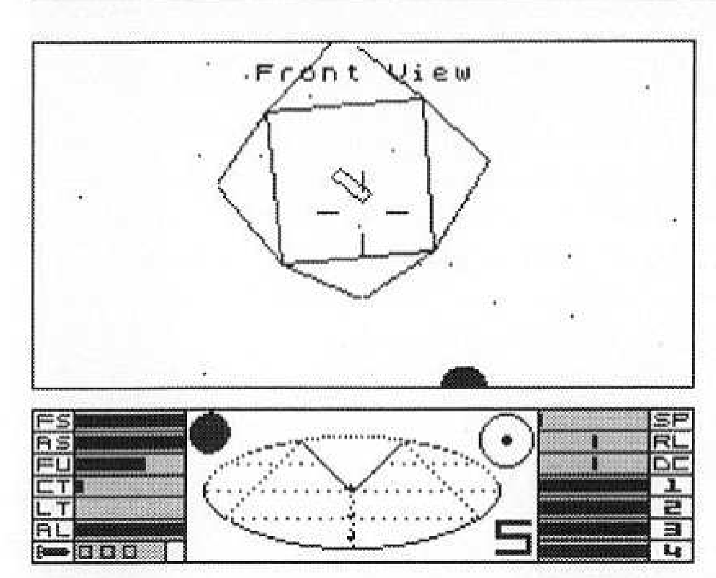
Auf der Station:
1) Station verlassen, also Flug in den Weltraum
2) Ware kaufen
3) Ware verkaufen
4) Schiff ausrüsten (Treibstoff, Raketen, Waffen uvm)
K) Marktpreise des Planeten
L) Commander Status (z.B. wieviel Geld, Kriminell oder Sauber...)
I) gesamte Galaxie (esgibt 10 Stück!!!!)
O) Sternenkarte der nahen Umgebung
P) Planetendaten
R) Suche nach Planeten
SymbolShift: Speichern des Spielstandes (Commandername)

im Flug: Joystick empfohlen
Tastatur:

S) auf	x) ab
n) drehen links	m) drehen rechts
a) Feuer	SPACE - Beschleunigen

SymbolShift - Bremsen
1-2-3-4 Blickrichtungen, 1 ist nach vorne

Das schwierigste ist mit Abstand das landen auf der Station, deshalb sollte man auf Lave gleich zu Anfang mit 1 die Station verlassen und das landen üben! Die Station dreht sich, und man muß seine eigene Drehung angleichen. Also mit 1 verlassen, etwas von der Station wegfliegen, und dann drehen, und auf den Eingang zufliegen. Das ist schwierig, man muß mit den Tasten N und



Anflug auf die Coriolis, noch nicht richtig im Einflugtunnel

M die Drehung so angleichen, daß die Einflugschneise parallel zur eigenen Flugbahn verläuft. Wenn man den Bogen raushat, ist es nicht mehr allzu schwierig. Man kann durch C einen Landecomputer mieten, das kostet aber 100 Credits, und da ist der Gewinn aus dem Handel oftmals nicht ausreichend, man macht also ein Minusgeschäft. Am Anfang kann man trotzdem C drücken, um ein Andockmanöver anzuschauen, danach einfach von vorne beginnen.

Wenn man so unterwegs ist, begegnen einem viele unterschiedliche Schiffe, Polizei, Frachter, Piraten, andere Händler.... Grundsätzlich sollte man sich am Anfang defensiv verhalten, bis man die Bedeutung der einzelnen Schiffe kennt. Aber es ist nicht zu vermeiden, daß man von Piraten angegriffen wird. Hier ein Tip, wie zumindest meine Erfahrung es empfiehlt:

Der vordere Laser ist meiner Meinung nach überflüssig, viel wichtiger ist der hintere Laser. Denn die besten Erfahrungen habe ich gemacht, wenn ich vor den Piraten abgehauen bin, und mit 2 die Sicht nach hinten eingeschaltet habe. Die Piraten fliegen nämlich exakt hinter einem her, und sind damit direkt in der Schußlinie des hinteren Lasers, so ein Pech aber auch ...für sie!!!

In der Sichtweite einer Coriolis-Station hören die Piraten auf zu schießen, und tatsächlich, man kann sich regelrecht rächen, denn solche Schiffe anzugreifen, ist "erlaubt", es gibt sogar eine Belohnung, wenn man Piratenschiffe angreift und zerstört. Deshalb können geübte Piloten viel Geld verdienen, wenn sie verbotene Waren laden, zu einem "Anarchie"-Planeten fliegen und dort zur Coriolis fliegen. Da finden sich etliche Piraten ein, und solange die Coriolis in Sicht ist, kann man diese fleißig abballern, was echtes Geld bringt. Nur wehe, die Coriolis gerät außer Sichtweise, ein Tornado ist nichts dagegen, wenn alle Piraten gleichzeitig das Feuer auf dich eröffnen .....

Geld verdienen

Handel: Man ist anfangs gezwungen, mit Handel sein Geld zu verdienen, aber wenn man ein Polster hat, und eine vernünftige Bewaffnung, stehen mehrere Arten zur Verfügung, die man beliebig anwenden und wechseln kann:

Mining: Asteroiden werden mit einem speziellen Laser zerschossen und bilden MINERALS, Metalle, die man mit den Fuel Scoops einsammeln und verkaufen kann. Ein etwas langweiliges Leben, aber in Demokratischen Planetensystemen wenigstens sicher. Aber Vorsicht: manchmal verwenden Piraten solche Asteroiden als Versteck, und die sind gar nicht gut drauf, wenn ihr Heimatasteroid zerschossen wird ....

Piraterie: Man greift alles an, was einem vor die Kanone kommt, und sammelt die Trümmer ein. Nachteil: Man ist schnell Fugitive, d.h. Kriminell, und wird oft angegriffen, aber der Lohn sind schneller Reichtum, viel Action, und wenn man wieder artig sein will, wechselt man mit dem Galactic Hyperdrive in die nächste Galaxie, dort ist man wieder CLEAN.

Kopfgeldjäger: Man greift nur die an, die einen zuerst angreifen. Dann kann man sicher sein, daß man eine Belohnung erhält und CLEAN bleibt. Als Händler ist das der normale Nebeneffekt, denn man wird ja öfters mal von Piraten angegriffen.

Nun zu den Waren. Ich will nicht alles verraten, aber z.B. Nahrung (Food) ist auf Agrikulturplaneten billiger, während z.B. Computer auf Planeten mit TECH-Level 10 billiger sind als auf primitiven Planeten mit Tech-Level 2. Man muß also die Planeten, zu denen man fliegen will, gut erforschen.

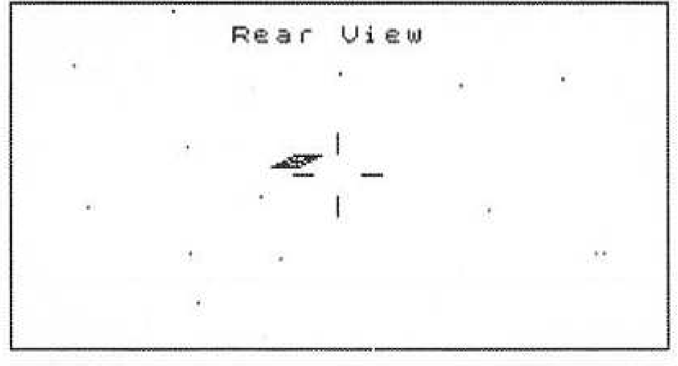
Zum Abschluß noch die Durchschnittspreise der wichtigsten Waren, um in etwa ein Preisgefälle zu ermitteln (Preis pro Tonne):

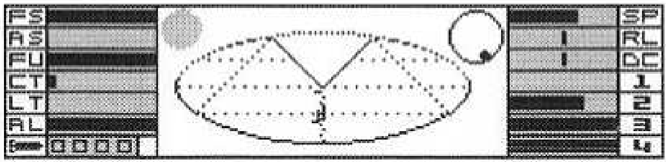
FOOD 4,4 Credits
TEXTILES 6,4 Credits
RADIOACTIVES 21,2 Credits
LUXURIES 91,2 Credits
COMPUTERS 84 Credits
MACHINERY 56,4 Credits
MINERALS 10,0 Credits

Nun meine persönlichen Erfahrungen und Tips:

Waffen: Ich komme gut ohne ECM klar (das zerstört angreifende Raketen), denn meine „Laser hinten"-Methode ist auch da ideal, eine Rakete wird sich immer hinter mich setzen, und ich brauche auf der Flucht nur nach hinten zu schießen.

Raketen sind anfangs ganz nützlich, wenn mehrere Angreifer da sind, aber letztendlich sind sie zu teuer. Aber mal so ganz nebenbei: ich finde es begeisternd, daß ein Spectrumspiel mit 50 KB Raketen hat, die nach dem Abschuß selbständig ihr Ziel suchen, während man in diesem Spiel bereits einen anderen Gegner aufs Korn nimmt; beim PC braucht man dafür wesentlich mehr „Programmbytes" .....



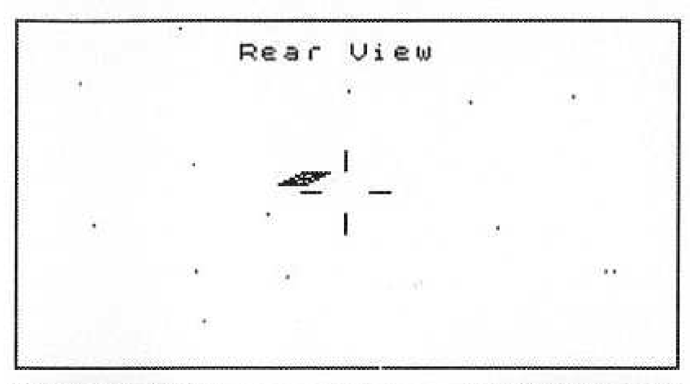


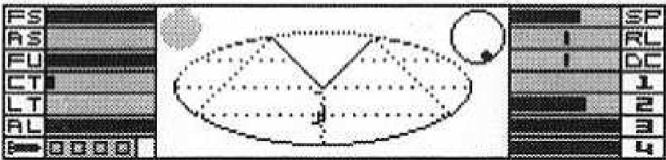
Einflugtunnel richtig zentriert, jetzt muß man seine Rollbewegung der Station angleichen und langsam anfliegen

Handel: Nördlich von LAVE gibt es zwei Planeten, die dicht beieinander liegen, Esteonbi und Rebia. Wenn ich ein neues Spiel beginne, bleibe ich einige Zeit bei diesen beiden Planeten. Einer ist Agrikultur, der andere Industrie, beide relativ hoch entwikkelt, so daß ich die erste Zeit auch Ruhe vor Piraten habe. Da die beiden Planeten dicht beieinander sind, verbrauche ich für meinen Handel nur wenig Treibstoff. Auf Esteonbi kaufe ich meistens Gold und Essen, Platin und Edelsteine (GEM), während auf Rebia z.B. Computer und Weine günstig sind. So fliege ich mehrmals hin und her und sammele mir ein Finanzielles Polster. Die ersten „Errungenschaften" sind bei mir :

Cargo Bay Extension - Vergrößerung des Laderaumes
Reserve-Energiemodul (Schilde des Schiffs werden schneller aufgebaut)
Beam Laser hinten
Fuel Scoops (Auftanken an der Sonne, aufnehmen von Ladung im freien Raum)
ECM (Erst da beginnt der Luxus)

Ein weiterer Tip: Während des Hypersprunges kann es passieren, daß dieser Sprung abgebrochen wird, und man findet sich umringt von den Thargoiden. Das sind große Schiffe, achteckig, die lauter kleine ferngelenkte Schiffe aussenden, und alle schießen mit vollen Rohren - eklig! Die einzige Möglichkeit, mit der ich das geschafft habe, ist wieder die Laser-nach-hinten-Taktik. Auf der Flucht vor den Schiffen setze ich Blickrichtung nach hinten, und durch kleine Korrekturen der Flugbahn bringe ich die großen Schiffe in das Visier meines hinteren Lasers. Wenn ich das große Schiff erwischt habe, hören alle dazugehörigen Ferngelenkten Schiffe auf zu schießen. Deshalb greife ich die kleinen Schiffe nicht an, sondern nur die großen. Wenn (!) ich das überlebt habe





Drei Piratenschiffe sind hinter mir, eines fliegt gerade in die Schußbahn meines hinteren Laser, die anderen beiden sind laut Radar etwas unter mir.

und noch Platz im Laderaum habe, kann man die kleinen Schiffe einsammeln und als Alien Items verkaufen.

Dann gibt es das General-Didi-Manöver, von mir erfunden und in Elite-Kreisen gefürchtet!

Wenn mir zum Beispiel 7 bis 11 Piratenschiffe im Nacken hängen, und ich schaffe es nicht schnell genug, sie abzuhängen und abzuschießen, dann gehen die hinteren Schilde kaputt und ich müßte mich mit einem Spieltod abfinden. Kurz bevor es soweit ist, drehe ich mein Schiff um und fliege direkt auf die Gruppe von Piratenschiffe zu und hindurch. Während dieser Zeit nehmen die bis dahin intakten vorderen Schilde die Schüsse auf, und meine Energiebank kann nachladen. Wenn ich durch die Gruppe hindurchgeflogen bin, schalte ich wieder Sicht nach hinten und kann mindestens ein bis zwei Schiffe erledigen, bevor die mich wieder im Fadenkreuz haben. Die hinteren Schilde sind zu diesem Zeitpunkt oft wieder „fit", und so läßt sich auch diese Situation überleben.

Sonderaufträge/Situationen

Tribble: ähnlich wie bei Raumschiff Enterprise bekommt man einen Tribble angeboten, für 5000 Credits ein etwas teures Haustier. Ob sich das lohnt, soll jeder für sich entscheiden, aber bleibe aus Vorsicht in der Nähe einer Sonne. Wenn man im Flug nämlich mal seinen Laderaum kontrolliert, wird man feststellen, daß aus dem einen Tribble zwei geworden sind, dann 4,8,16,32.... die Dinger vermehren sich explosionsartig. Wer nichts dagegen unternimmt, dem kriechen sie kurz darauf (ca 4 - 6 Minuten später) über den Bildschirm und danach explodiert das eigene Schiff. Wenn man aber in dem Moment, wo die Kerlchens auf dem Bildschirm erscheinen, nah an die Sonne fliegt, sterben sie (tut mir leid!), und hinterlassen FURS, Felle, die man verkaufen kann. Aber Achtung, wer zu lange oder zu dicht an die Sonne geht, dem bleibt nichts, weil auch die Felle dann verbrennen.

Rettung: Beim Einflug in eine Station (zufallsgesteuert) wird man irgendwann angesprochen „Unsere Sonne verbrennt- würden Sie uns retten und zu einem anderen Planetensystem mitnehmen?" Wer den Nachteil in Kauf nimmt, daß der Laderaum dann nix anderes mehr packt, bekommt als Belohnung eine Anzahl Edelsteine als Belohnung.

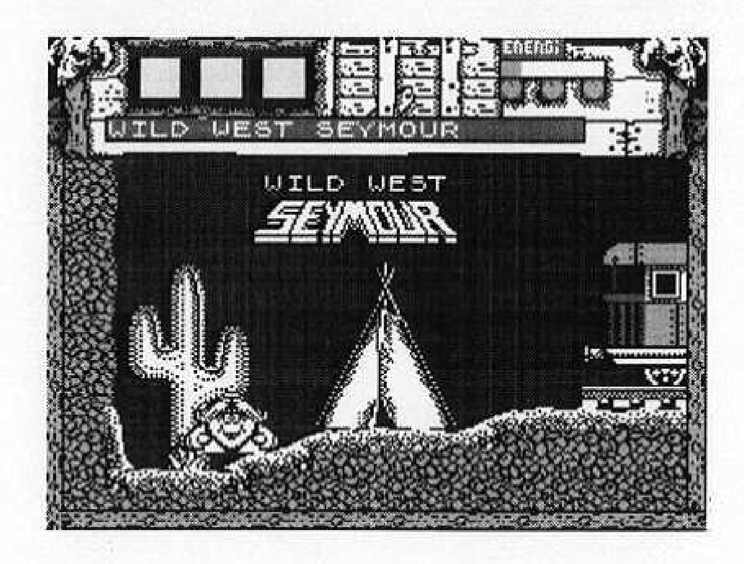
Station von Piraten eingenommen:

Es ist verdächtig, wenn im Umkreis einer Coriolis bei der Ankunft schon viele Piratenschiffe zu sehen sind, die dicht bei der Coriolis herumstreunen. Beim Einflug in die Station kann es sein, daß folgender Text erscheint : "Schiff von Piraten erobert - sie zeigen keine Gnade!" Das Spiel endet dort....

Es gibt noch weitere Sachen, zum Beispiel einen Weltraumfriedhof, einen Spezialauftrag, in dem man mit einer speziellen Rakete eine Coriolis abschießen soll, die von Piraten besetzt ist .... aber wie das genau geht, findet man am besten selbst heraus.

Ihr seht, ELITE bietet viele Facetten. Ich bin erstaunt, wieviel Abwechslung und Unterschiedlichkeit in diesen 50 KB Code steckt.

Dieter Hucke, Kassel, August 2000



Hallo Seymour Fans!!

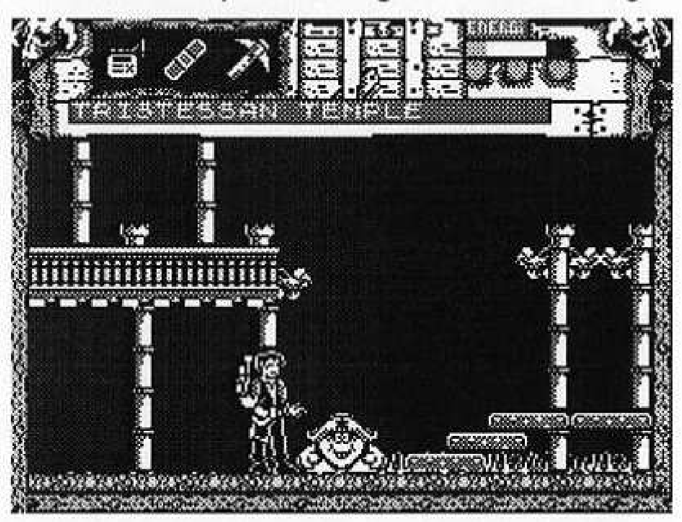
Wir starten heute mit dem dritten Act aus

WILD WEST SEYMOUR

Wie ihr Euch sicherlich erinnert, haben wir letztes mal gerade noch den Zug erreicht und wollen uns heute also auf die Fahrt machen.

Act Three (Code: 10C700068)

Wir betreten den letzten Wagen und durchsuchen ihn. Wir finden im Erste Hilfe Kasten (first aid box) ein wasserfestes Pflaster (elastoplast) und eine Schere. Wir nehmen beide Gegenstände mit und gehen zweimal nach links bis zum Tender auf den wir hinaufspringen. Wir nehmen die Kohle (coal) und werfen die Kohle in den Kessel (furnace). Jetzt machen wir uns nach links auf den Weg und gelangen nach sieben Screens auf der Railroad to Nowhere zu einem Gegenstand den wir aufnehmen. Es ist ein trockener Strauch (tumbleweed), den wir bei der Lokomotive benutzen. Also erst einmal siebenmal nach rechts und die Lokomotive besteigen. Nun wieder nach rechts in den Wagen und die Mundharmonika (harmonica) mitgenommen. Jetzt aus dem Wagen raus, nach links und auf den Wagen springen. Jetzt viermal nach rechts, bis wir zu der Schlange kommen, die uns den Weg versperrt. Wir benutzen die Harmonika und spielen ihr ein kleines Schlafliedchen. Jetzt ist der Weg frei. Wir legen die Harmonika ab und greifen uns die Spitzhacke (pick axe). Dann nach rechts, nach unten und sogleich wieder zweimal nach links. Ganz links setzen wir die Spitzhacke ein und schaffen ein Loch im Boden. Jetzt zweimal nach unten und dort nach links. Hier lehnt ganz lässig Ham Polo. Wir geben ihm die Schere und erhalten dafür seinen Metalldetektor (ore detectors). Jetzt nach rechts ans Ufer und mit Genie solange sprechen, bis er uns wieder an die Oberfläche teleportiert. Nach rechts und das Pflaster ablegen. Nach rechts, nach unten und wieder nach rechts bis der Metalldetektor piept. Hier mit der Spitzhacke graben und den ge-



fundenen Goldklumpen aufnehmen. Spitzhacke und Detektor ablegen denn sie werden nicht mehr benötigt. Nach links, nach oben und wieder nach links. Jetzt ist der Typ bereit uns den Eimer (bucket) zu überlassen. Das Pflaster aufnehmen und damit das Loch im Eimer abdichten. Nach rechts, unten, zweimal nach links und zweimal nach unten. Ganz an das Ufer gehen und den Eimer mit Wasser füllen. Jetzt wieder mit Genie´s Hilfe sich zurückteleportieren lassen. Nach unten und nach links. Dort die kubanische Zigarre aufnehmen. Jetzt zur Lokomotive und mit dem Eimer den Boiler auffüllen. Nun noch mit der Zigarre das Feuer im Kessel anzünden und es kann losgehen..... Kann es wirklich?

Wir werden es im nächsten Teil erfahren.

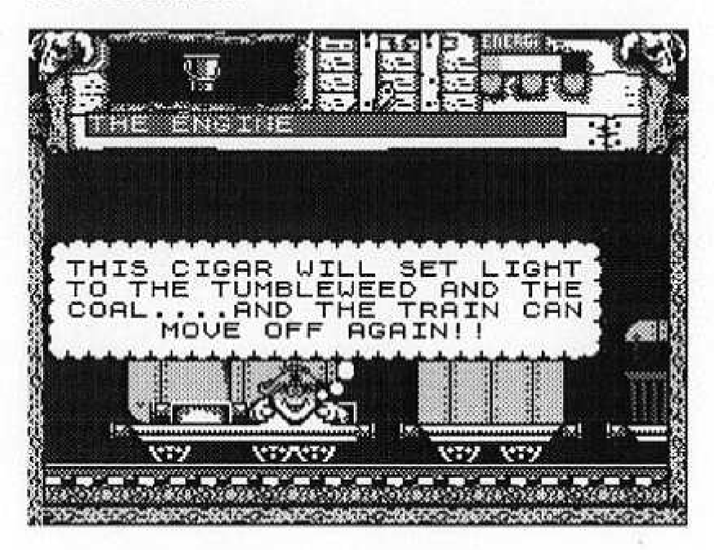
Wildwest Seymour Teil 3

Nr.	Objekt
31	harmonica
32	elastoplast
33	surgical scissors
34	note
35	smoldering cuban cigar
36	tumbleweed
37	bucket
38	pickaxe
39	ore detector
40	chunk of gold

Wildwest Seymour Teil 4

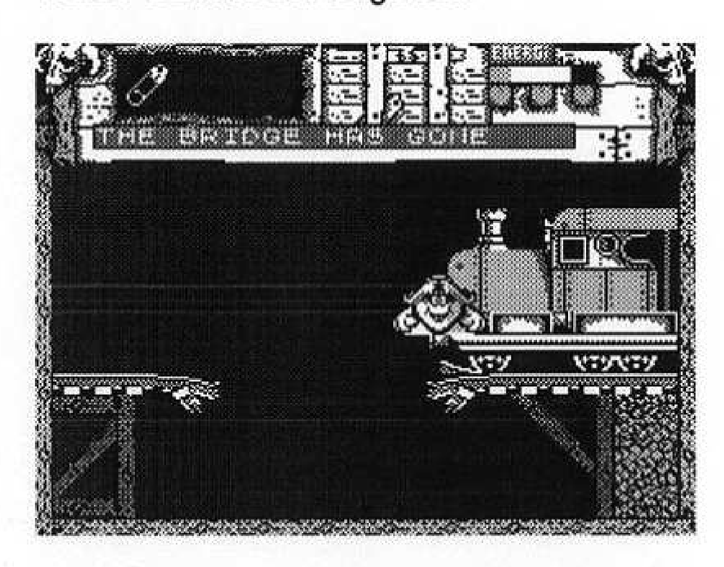
Nr.	Objekt
50	safety pin
51	crate of whisky
52	water wings
53	pipe
54	shovel
55	rain spell
56	strage crops

WILD WEST SEYMOUR nähert sich dem Ende und bekanntlich haben wir nun nur noch einen Act, der vor uns liegt. Am Ende des dritten Acts hatten wir die Lokomotive abfahrfertig gemacht. Doch können wir wirklich losfahren?



Act Four (Code: 238A35008)

Wir gehen nach links und nehmen die Sicherheitsnadel (safety pin) auf. Wie wir sehen, ist es nichts mit dem losfahren, denn die Brücke ist eingestürzt. Es bleibt also nur der Weg nach unten. Also zweimal nach unten und die Whiskeykiste (crate) aufnehmen. Dann nach links und Al anlabern bis er uns mitnimmt. Wenn er anhält raus aus dem Planwagen und zweimal nach rechts, dann runter und wieder rechts. Auf diesem Weg spricht uns ein Indianer an und erzählt uns, daß einer der Stammesbrüder gestorben ist. Dann verschwindet er. Wenn wir bei den drei Indianerzelten sind, ist es sinnvoll, das linke zu ignorieren. Darin wohnt ein ziemlich unfreundlicher Geselle, der uns immer wieder einen Tritt in den A. . . . verpaßt. Also rein in das zweite Zelt und drauf hören was der Typ so erzählt. Das mitgebrachte Feuerwasser hilft uns dabei. Dann in das dritte Zelt und sehen was es darin gibt, Wir erhalten Schwimmflügel (water wings). Diese mitnehmen und nach links, nach oben und wieder zweimal nach links. Wir fragen Al ob er so nett ist und uns die Flügel aufbläst, da wir völlig außer Puste sind. Macht er natürlich. Jetzt nach links zum Friedhof und die Pfeife vom Grab mitnehmen. Zweimal nach rechts, nach unten und wieder rechts. Rein in das zweite Zelt und der Typ freut sich. Jetzt zweimal nach rechts. Dank der Schwimmflügel können wir das Wasser durchqueren. Im Garten (plantation) finden wir eine Schaufel. Sofort mitnehmen und zweimal nach links. Die Schwimmflügel ablegen und wieder nach links, oben und zweimal links. Am Friedhof umgraben (igitt) und den Zauber (spell) aufnehmen. Die Schaufel ablegen und wieder zurück. Zweimal rechts, runter, rechts und die Schwimmflügel aufnehmen. Zweimal nach rechts bis zum Garten und den Zauber benutzen. Dann nach links raus und auch gleich wieder nach rechts rein. Den Zauber ablegen und eine handvoll von den inzwischen gewachsenen Pflanzen mitnehmen. Zweimal nach links und in das zweite Zelt. Der Typ nimmt das Kraut an und beschließt es Tabak zu nennen. Dann folgt noch das Kommando ,,CUT" durch den Regisseur und WILD WEST SEYMOUR ist gelöst.



Wir hoffen, es hat Spaß gemacht sich mit uns durch das Programm zu arbeiten. Bis bald mal wieder an dieser Stelle...

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5
83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6
83064 Großholzhausen

Korrektur zu

Dateiverwaltungs-system (15)

In der Ausgabe 6/7.2000 haben sich bei mir im oben genannten Artikel (S. 16-19) Fehler ergeben, für die ich mich an dieser Stelle entschuldigen möchte. Herr Müller, der Autor des Artikels schrieb dazu:

"...hat sich vor dem Druck wohl ein Fehler in den Bildunterschriften eingeschlichen, der evtl. schon in der nächsten Info-Ausgabe korrigiert werden müßte, damit der daran Interessierte den Inhalt richtig verstehen kann. Außerdem ist ein Bild nachzureichen."

So wäre es also richtig gewesen:

```
LPV Elementnummer und Element
===
   1.       1      2.       1      3.     14
   4.       2      5.       4      6.      1
   7.       1      8.      64      9.     14
  10.       1     11.       1     12.      1
  13.       1     14.       0     15.      2
  16.       1     17.       0     18.      0
  19.34024        20.       0     21.      0
  22.       0     23.       0     24.      0
  25.     112     26.       0     27.    112
  28.       0     29.       0     30.      0
  31.       0     32.       0     33.      0
  34.       0     35.       0     36.      0
  37.       0     38.       0     39.      0
  40.       0     41.       0     42.      0
  43.       0     44.       0
```

Bild 1: LPV
(ist unverändert geblieben)

```
SPV Elementnummer und Element
===
   1.       0      2.       0      3.      0
   4.       0      5.       0      6.      0
   7.       0      8.       0      9.      0
  10.       0     11.       0     12.      0
  13.       0     14.       0     15.      0
  16.       0     17.       0     18.      0
  19.       0     20.       0     21.      0
  22.       0     23.       0     24.      0
  25.       0     26.       0     27.      0
  28.       0     29.       0     30.      0
  31.       0     32.       0     33.      0
  34.       0     35.       0     36.      0
  37.       0     38.       0     39.      0
  40.       0     41.       0     42.      0
  43.       0     44.       0
```

Bild 2: SPV
(Dieses Bild ist neu und wurde der Übersicht halber angegeben, auch wenn es im Aussehen Bild 1 nahezu entspricht)

```
D:2        A FA00  K FA00  E FA7F  1
T:0      ───64000───64000───64127───
S:2         1   3   5   7   9   B   D   F
P64000    0   2   4   6   8   A   C   E
```

		0/1	2/3	4/5	6/7	8/9	A/B	C/D	E/F
DMC	0	HD	R1	ur	be	fe	hl	e1	13
T	1	29	80	03	14	07	27	07	19
e i l	2	98	13	22	00	10	10	01	40
↓	3	02	04	00	11	00	64	00	05
1	4	HD	R1	ur	be	fe	hl	e2	13
	5	29	80	06	14	08	27	07	19
001	6	98	16	29	00	20	50	03	30
E	7	05	07	00	20	60	64	00	32

Bild 3 (war im vorigen Heft Bild 5)

```
D:2        A FB80  K FB80  E FBFF  1
T:2      ───64384───64384───64511───
S:7         1   3   5   7   9   B   D   F
P64000    0   2   4   6   8   A   C   E
```

		0/1	2/3	4/5	6/7	8/9	A/B	C/D	E/F
DMC	24	00	23	0	21	00	00		
T	25				LD			HL	,K
e i l	26	OM	M						
↓	27				K	OM	M	V	*S
4	28	00	24	0	7E				K
	29	O:			LD			A,	(H
385	30	L)							
E	31							C	M

Bild 4 (ist geblieben)

```
D:2        A FA00  K FA00  E FA7F  1
T:2    d ───64000───64000───64127───
S:8         1   3   5   7   9   B   D   F
P64000    0   2   4   6   8   A   C   E
```

		0/1	2/3	4/5	6/7	8/9	A/B	C/D	E/F
DMC	0	■.	..	..	..	..	..	..	..
T	1	..	..	..	..	..	..	..	..
e i l	2	..	..	..	..	..	..	..	..
↓	3	..	..	..	..	..	..	..	..
1	4	..	..	..	..	..	..	..	..
	5	..	..	..	..	..	..	..	..
001	6	..	..	..	..	..	..	..	..
E	7	..	..	..	..	..	..	..	..

Bild 5 (war im vorigen Heft Bild 3)

```
D:2        A FA00  K FA10  E FA7F  3
T:2    s ───64000───64016───64127───
S:8         1   3   5   7   9   B   D   F
P64000    0   2   4   6   8   A   C   E
```

		0/1	2/3	4/5	6/7	8/9	A/B	C/D	E/F
DMC	0	EO	F1	0	02	50	1	0	
T	1	..	..	..	..	..	..	..	..
e i l	2	..	..	..	..	..	..	..	..
↓	3	..	..	..	..	..	..	..	..
1	4	..	..	..	..	..	..	..	..
	5	..	..	..	..	..	..	..	..
017	6	..	..	..	..	..	..	..	..
E	7	..	..	..	..	..	..	..	..

Bild 6 (war im vorigen Heft Bild 2)

D:2 T:0 d S:2 P64000		A FA00 K FA00 E FA7F 1 — 64000 — 64000 — 64127 —							
		0 1	2 3	4 5	6 7	8 9	A B	C D	E F
DMC	0	HD	R1	ur	be	fe	hl	e1	13
Teil ↓	1	29	80	03	14	07	27	07	19
	2	98	13	22	00	10	10	01	40
	3	02	04	00	11	00	64	00	05
1	4	HD	R1	ur	be	fe	hl	e2	13
	5	29	80	01	14	08	28	07	19
001	6	98	09	20	00	20	50	03	30
E	7	05	07	00	20	80	64	00	30

Bild 7 (war im vorigen Heft Bild 6)

Und nun hoffe ich, das ich diesmal alles richtig gemacht habe und ohne weitere Korrektur im komenden Info mit Teil 16 beginnen kann. *(Wo)*

Subsunk Adventure

Hallo!
Ihr schreibt, daß wir uns die Finger wund schreiben sollen. Ich möchte einen Anfang machen und habe den Lösungsweg des Adventures "Subsunk", daß ich vor kurzem gelöst habe, beigelegt.

Lösung

Der Spieler kann 6 Objekte tragen.

1. Raum 0: E, S, E
2. Raum 8: Get Strainer, Wear Strainer, W, N, W, N
3. Raum 6: Jump
4. Raum 0: Get Key, Get Spring, E, S, E, E, S
5. Raum 27: Examine Desk, Open Drawer, Examine Photograph, Get Clip, N, W, W, N, E, E, N, E
6. Raum 12: Open Toolbox, Get Sucker, E, E
7. Raum 17: Get Beaker, W, W, W, S, W, W, S, S
8. Raum 38: Pick Lock, Drop Clip, Get Bottle, Examine Bottle, E
9. Raum 28: Fill Beaker, Examine Basin, W, W
10. Raum 37: Open Cupboard, Get Broom, Attach Sucker, Get Broom, E, E
11. Raum 28: Plunge Basin, W, N, D, D, E
12. Raum 23: Tip Bottle, Drop Bottle, Get Pill, Dissolve Pill, I, Drink Medicine, Drop Beaker, W, U, U, N, W, S
13. Raum 1: Open Locker, Drop Key, Go Locker
14. Raum 2: Twiddle Hook, U
15. Raum 3: Examine Tube, Get Tube, Get Spatula, D
16. Raum 1: Leave Locker, N, E, E, E, N, E, S
17. Raum 11: Examine Button, Press Button, N, E
18. Raum 15: Get Knife, W, W, S, W, W, S, E
19. Raum 8: Scrape Toast, Drop Knife, Get Scrapings, Get Tube, E, E
20. Raum 10: Read Manual, W
21. Raum 9: Examine Holster, Examine Marks, Get Bullet, S, E, E, E
22. Raum 19: Examine Gun, Get Gun, Load Gun, W, W, W, N, W, W, N, W, S
23. Raum 1: Examine Case, Fire Gun, Drop Gun, Examine Jar, Get Jar, Wear Jar, N, E, S, S, W, W
24. Raum 36: Read Note, W
25. Raum 35: Open Door, Go Door
26. Raum 34: Examine Yogurt, Get Yogurt, Get Butter, N, E, E, E, N, N, E, E
27. Raum 14: Examine Yogurt, Get Yogurt, Tip Yogurt, Mix, Get Spatula, W, W, S, D, D, E, S
28. Raum 24: Get Batt, N, E
29. Raum 22: Examine Cable, Get Cable, W, W, U, U, S, W



30. Raum 37: Examine Cleaner, Get Cleaner, Insert Battery, Get Cleaner, E, N, N, E, E, N
31. Raum 13: Push Switch, Clear Dust, Push Switch, Get Cleaner, E
32. Raum 12: Get Screwdriver, Dismount Cleaner, Examine Cloth, Drop Screwdriver, Get Cloth, Get Batt, W, S, W
33. Raum 5: Read Map, Join Map, Drop Spatula, Read Map, W, S, E, E, E, E
34. Raum 18: Examine Encyclopaedia, Get Stethoscope, W, W, S, E
35. Raum 21: Wear Stethoscope, Turn Left, Turn Left, Turn Right, Examine Tape, Get Tape, W, N, W, W, N
36. Raum 38: Examine Sonar, U
37. Raum 43: Examine Aerial, Read Instructions, Get Aerial, Insert Cable, Get Aerial, D, S, W
38. Raum 39: Examine Hatch, Spil Acid, Drop Batt, Open Hatch, Go Hatch, E
39. Raum 32: Read Motto, E
40. Raum 30: Examine Log, E
41. Raum 29: Examine Transmitter, Insert Spring, Insert Cable, Get Aerial, W, W, W, N, N
42. Raum 40: Spread Butter, On Tube, Insert Aerial, Examine Lever, Pull Lever, S, Go Hatch, E, E, S
43. Raum 31: Examine Teleprinter, Insert Tape

Wilko Schröter

ZXVGS Registrierung

Über Yarek Adamsksi ZXVGS hatten wir in der Vergangenheit schon berichtet. Inzwischen gibt es sogar eine newsgroup, in der man ständig über die Entwicklungen für den Spectrum, SAM oder einen der Clones unterrichtet wird. Für die Fortsetzung seiner Projekte benötigt Yarek jedoch Geld. Deshalb bietet er ZXVGS Registrierungen an. Ich hatte einige Fragen, die Yarek bereitwillig beantwortete.

One ZXVGS registration for sale...

Yarek: The standard ZXVGS registration is 80 DM (what means 25 UK pounds - I compare it to ProDos for 20 UKP and Locomotive's CP/M Plus for ZX+3 for 10 UKP - only one disk with no other software).
For subscribers of your magazine I could make a reduction.

WoMo: Another point is how to send 14 Mark? This is 10 DM in paperform, but the rest is "hardware". Or have you an bank account?

Yarek: The problem isn't how to send... It should be send to SINTECH, as near Stuttgart waits for me a MB-02 I've bought. But I wasn't told about 14 DM more for sending, so I can't get it (and I don't know anyone who could bring it to Poland). As the whole situation still makes me nervous, I decided to find someone else to worry how to send his 14 DM to SINTECH as ZXVGS registration. Then I'll get MB-02 and make ZXVGS for it. ;)

WoMo: And you should tell the people, what eventually is the advance when they use a registration.

Yarek: As ZXVGS is now free distributable, there's no difference in ZXVGS possibilities. This won't change too soon, but I'm going. So, what I can offer is technical support and as fast as possible removing found bugs. Also wishes of registered users are done in first order.
I want to send a printed manual, but someone must write it first...
I don't know what the people would expect as advance...
Well, I wouldn't like to limit ZXVGS usage, but without new registrations I'm not able to make new hardware versions. I need money to buy +D, DISCiPLE, Interface 1, Beta128, D40/D80 etc.
The ZXVGS 0.26 will be released soon.

Yarek Adamski
yarek@sp7.zsk.p.lodz.pl
http://www.egroups.com/group/zxvgs

SPC History - Das Jahr 1993



Info 1/93
Wir verzeichnen mit 115 Mitgliedern einen ganz ordentlichen Start ins Neue Jahr. Noch immer liegen die Besitzer eines Microdrives vorne, das Plus D holt als Speichermedium jedoch mächtig auf. Gleiches gilt für die 128er Typen gegenüber den 48ern. Im Heft selber geht es munter weiter mit dem 12. Teil von "DTP - leicht gemacht" und Jaap Juursema steuerte mit "Cload" einen Diskmanager für Disciple (Plus D) bei. Viele Fragen wurden gestellt, ebenso viele Antworten auf bestehende gegeben. Die MC-Freunde kamen mit Assembler- und sonstigen Tricks voll auf ihre Kosten. Und für den SAM gab es Eintippprogramme für "Put und Grab" unter MC sowie für Screenmanipulationen. Richard Raddatz verlangte damals als "Geschädigter" eine Gegendarstellung und wollte uns auf 20.000 DM Schadensersatz verklagen. Wir hatten so langsam die Nase voll und setzten den Streitigkeiten ein Ende, indem wir die Kontrahenten baten, sich zukünftig nur noch auf privater Ebene zu bekriegen. Positiv: Der damalige Aufruf von Vision um Unterschriften in seinem Demo "No Nazis" gegen Rassismus. Hätte auch heute noch seine Berechtigung.



Info 2/93
Erstmals weisen wir auf unseren holländischen Nachbarclub SGG hin, noch nicht ahnend, wie gut unsere Beziehung einmal werden würde. Im Club macht man sich Gedanken: Wie bekomme ich einen Tintenstrahldrucker am Speccy ans Laufen? Wie bekomme ich Files zum PC und zurück? Harald Lack zeigt, wie man "Inka Tempel" löst, für MC- und DTP-Freunde werden die diversen Serien fortgesetzt. Ganz toll: Viele Userfragen werden beantwortet und somit diverse Probleme gelöst. Beim SAM geht man ebenfalls auf Druckerprobleme ein und Ian Spencer stellt das CP/M-fähige PRODOS vor. Im Club befinden sich nun auch 6 Österreicher, 2 Schweizer, ein Brite, 2 Italiener, ein Holländer und ein Pole.



Info 3/93
Eine riesige Programmsammlung macht von sich reden: Walter Sperls DTP-Pack 3. Einziger Wermutstropfen: man muß es kaufen, es steckte aber auch jede Menge Arbeit drin. Auch sonst gibt es viel Interessantes: Frank Meurers Microdrive Tuning, Soundtracker-Files in Basic einbinden, Speccy-PC Datentransfer, Spiellösungen zu Freddy Hardest und Pyjamarama. Wir stellten erstklassige Demos vor, von denen es fast täglich neue gab. Auch der SAM kam nicht zu kurz: Ian stellte SAM PRINT vor, wir Bezugsquellen für Soft- und Hardware. Ferry Grootheddes "European Club Meeting" war ein SPC-Treffen mit Ferry auf holländischer Seite und somit sehr enttäuschend. Und der aktuelle Mitgliederstand belief sich auf sagenhafte 150!



Info 4/93
Während es mit dem SPC weiter aufwärts geht und wir das nächste SPC Clubtreffen für Anfang Mai ankündigen, geht es andererseits mit der bekannten "Sinclair User" zu Ende. Eine weitere Ära ist vorbei. Thomas Eberle versucht durch einen Aufruf zur Sammelbestellung wenigstens noch die "Your Sinclair" zu retten. Außerdem stellt er den Chic-Computer-Club vor. Paul Webranitz schafft es, den DTP-Fonteditor auf Kempston-Maus Steuerung umzustellen. In Holland erscheint ein neues ROM, welches die Opus beschleunigt: Opus-Quick-DOS. Ian Spencer und Talisman steuern Erfahrungsberichte bei. DTP- und Assembler-Tips fehlen genausowenig wie Fragen und Antworten. Und natürlich werden auch wieder Demoprogramme vorgestellt. Auch auf dem SAM ist es nun möglich, mittels Ian Spencers Programmen "PC Suite" und "Specmaker" Spectrum Programme zu übertragen. Das am SAM nicht alles Gold ist, davon weiß dagegen Georg Gojcevic zu berichten.

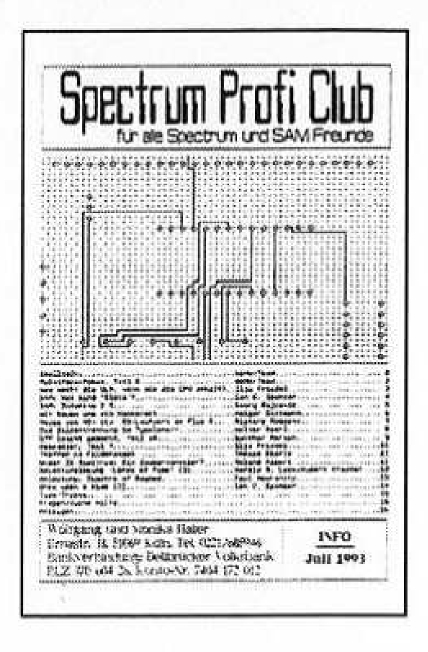


Info 5/93
Diesmal ist es der Gilb, der uns mal wieder richtig Freude bereitet: Neue Gewichtsklassen und der Wegfall des DIN A5 Formates lassen die Versandkosten des Infos von 60 Pfennig auf 1,50 DM hochschnellen, 250% Aufschlag! Wir müssen reagieren und entscheiden uns für den Rest des Jahres auf eine wechselweise Erscheinungsform mit einmal 12 und 16 Seiten. Die DTPler Günther Marten und Walter Sperl waren voll in ihrem Element und zeigten wieder mal, was dieses kleine Programm doch kann. Den Spielnaturen wurde mit Lösungen zu "Lords of Time" und "Garfield", sowie einigen Multiface-Pokes geholfen. Paul Webranitz zeigte, das man auch beim Disciple/Plus D defekte Sektoren noch retten kann. Die Flut an Demos veranlaßte uns, diesen diesmal gleich 2 Seiten zu widmen. Unvergessen, weil damals wie heute noch beeindruckend: Das "Eel-Demo" von Bzyk und ESI´s Lyra 2. Und beim SAM? Dort gab es ein Programm zur Konvertierung von Messenger Snapshots in Specmaker Files und CLIST, welches Basic-Programme in Code-Files umsetzte.



Info 6/93
Sniff - diesmal bieten wir unseren nunmehr 159 Mitgliedern erstmals seit langer Zeit wieder nur 12 Seiten Info an. Aber: Von den neuen Mitgliedern ist einer aus Dänemark und einer aus Portugal. Dennoch gibt es einiges an Inhalt: Die Fortsetzung der Lösung zu "Lords of Time" in der Zeitzone 2, ein Erfahrungsbericht zum Umgang mit "Mäusen", ein tolles Nachschlagewerk zum Thema Spectrumszene von Ilja Friedel. Natürlich fehlen weder die DTP- noch die Assemblerseiten. Damals waren auch schon die neuen Postlei(d)(t)zahlen im Gespräch. Gottlob erbarmte sich unserer zu dieser Zeit Dieter Schulze-Kahleyß, der die ganzen neuen PLZ raussuchte. Lediglich der SAM bleib in diesem Info ausnahmsweise mal auf der Strecke.

Info 7/93
Das Treffen vom 2. Mai hatte statt der erhofften 50 Besucher "nur" 38 gebracht, davon 10 Gäste, vornehmlich aus Holland (SCB und SGG). Somit war eine tolle Gelegenheit gegeben, sich einander näher bekanntzumachen. Aus sonst ging es mit dem SPC recht international weiter durch je ein weiteres Mitglied aus England und Argentinien. Im Info selber weisen wir bereits auf ein weiteres Treffen in Filderstadt hin. Außerdem erfährt man, was die ULA so treibt, wenn sie von der CPU angehalten wird. Ein interessanter Tip kam auch zur Silbentrennung beim DTP. Die Spielefreaks wurden mit der Lösung des 3. Teils von "Lords of Time", einer Anleitung für "Sceptre of Bagdad" und einigen Multiface-Pokes verwöhnt. Bemerkenswert war ein Hardwarebeitrag, bei dem man eine damals billig zu erwerbende Tastatur an den Spectrum anpassen konnte. Und auch die SAM-User konnten wieder ein wenig zufriedener dreinschauen: Ihnen wurde die Handhabung der Slots erklärt sowie einen Kurzbericht über das verbesserte Outwrite 2.0.



Info 8/93
Auch hier wieder ein Hardwaretip, welcher die Tastaturprobleme beim +2A behebt. Und natürlich (wie sollte es anders sein?), der 4. Teil der Lösung zu "Lords of Time" (Preisfrage: Wieviele Spiellösungen hat das Duo Lack/Kracher eigentlich in all den Jahren beigetragen? 50, 75, 100? Ehrlich gesagt, wir haben sie nicht gezählt.). Der Rest des Infos gibt auf Fragen Antwort, allerdings kommt auch hier das Duo FM/RR wieder einmal richtig in Fahrt. Da auch dieses Info wieder nur 12 Seiten hat, geht der Rest in einem Test über Textverarbeitungsprogramme beim SAM auf. Ingo Wesenack hatte sich seinerzeit die Mühe gemacht, alle gängigen Programme dieser Art am SAM zu testen. Ergebnis: keines kann alles, aber jedes mehr als Tasword.



Info 9/93
Unseren nunmehr 167 Mitgliedern bieten wir wieder 16 Seiten. Das sind 16 Seiten mehr als "Your Sinclair" bietet, denn die gibt es plötzlich auch nicht mehr. Aus dieser Not erstellen wir dann eine Seite "Outside SPC", in dem wir alle Informationen über Publikationen und Diskmags im Ausland zusammentragen. Den Beta-Disk-Usern gilt ein Artikel zur hardwaremäßigen Abschaltung des DOS-ROMs. Assemblerfreunde werden mit der BCD-Arithmetik vertraut gemacht. Spielfreaks bekommen den 5. Teil der Lösung von "Lords of Time" präsentiert, außerdem Tips zu "Brainsport" und "The Taxman Cometh", sowie weitere Multiface-Pokes. Thomas Eberle teilt seine Erfahrungen über Spectrum und Modem mit und wir im Vorwort unsere über die Kompabilität von Star-Farbbändern. Aus dem Geknuffel zwischen RR und FM wird die Rubrik "Kontrovers", die gesammelten Werke der beiden sollte man irgendwann als Einband herausbringen. Beim SAM beschwert sich Ferry über die Bewertung von "Easywriter", während Ian eine Hardwarelösung für eine Billigmaus vorstellt.

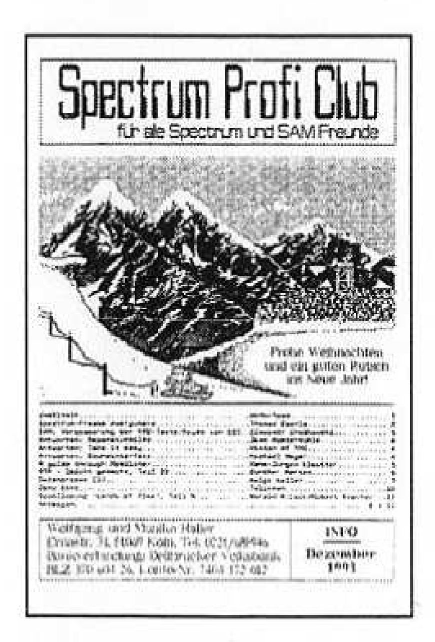




Info 10/93
Das Treffen in Filderstadt hatte mit etwas mehr als 30 Personen stattgefunden und sogar ein SAM war dort zu sehen. Allerdings wurden FM und RR auch (oder gerade) in Filderstadt nicht unbedingt zu Freunden und ihre Auseinandersetzungen führen jetzt sogar zu offenen Briefen im Info ("Der Profi Club als Kriegsschauplatz?"). Der SPC erreicht seit unserer Übernahme im Januar 1990 mit 170 Mitgliedern den bis dato höchsten Stand. Diese bekommen in dieser Ausgabe zu lesen, das nun auch der 128er am PC emuliert werden kann. Die DTP-Freunde werden auch wieder bestens bedient und Harald Lack veröffentlicht den 6. Teil der Lösung von "Lords of Time". Es gibt Tips zum Re-inken von Farbbändern, zum Spiel "Terramex" und zum "3D Construction Kit". Die Plus D Laderoutine wird erklärt, und die Vor- und Nchteile des RDS Disassemblers aufgezählt. Für den SAM gibt es einen Artikel zur Maussteuerung und LCD erklärt den Aufbau seiner Vektoranimationen. Es steht fest, das "Lemmings" erscheinen wird, ein Autorennspiel (Pitlane) wird angekündigt (ist aber nie erschienen).



Info 11/93
Unter "Outside SPC" stellen wir diesmal englische Fanzines vor: ZAT, Format, Outlet und Alchemist News. Übriggeblieben ist bis heute nur letzteres, wer weiß wie lange noch? Dann gab es fast neuen Ärger (zwischen Vision/Georg Gojcevic), ausgelöst durch etwas geschriebens im CF. Besser war da schon der "Guide durch Wordmaster und Typeliner" von Hans-Jürgen Klawitter (nicht Helge Keller wie angegeben), sogar mit DTP erstellt, und wie man 128K Menues mittels ROM-Routinen erstellen kann. Das Ende der Spectrum/SAM Ära erschien wieder einmal näher als je zuvor. Und Rudy Biesma von der SGG setzte mit einem Artikel über HD-Floppies Akzente. SAM-mäßig gab es eine Menge Tips und ein Programm zum Sektor-Testen, dem "Bulletin" (auch nicht mehr da) der SGG entnommen und ein schönes Beispiel für übergreifende Zusammenarbeit.



Info 12/93
Weihnachtsausgabe mit 12 Seiten - buäh! Diesmal wird der Headliner fürs DTP erklärt und Helge Keller (diesmal wirklich) erläutert die Funktionsweise der Datenkomprimierung. Es gibt wieder eine größere Demoecke, in der auch das Demo des Jahrhunderts, "RR-Peng" ausführlich behandelt wird. Jeder, der lange genug im Club ist, kennt es mit Sicherheit, es ist m.E. das erste und einzige Künstlerdemo in der Spectrum-Geschichte. Harald Lack bringt Teil 8 (!) von "Lords of Time", fast schon eine Neverending Story... Für den SAM wird eine Verbesserung der NMI-Taste gezeigt, dessen Drücken manchmal zu überraschenden Ergebnissen führt. Und wir? Wir schauen auf das Jahr 1994 und fragen uns, wieviele der zuletzt 174 Mitglieder auch dann noch dabei sind. Und da ich es bisher wohl noch nicht erwähnt habe: der aktuelle Mitgliederstand 8/2000 ist 86 Mitglieder!